

Outils pour réaliser les évaluations diagnostiques

Ce document a pour but de présenter différents supports ludiques et interactifs que vous pouvez utiliser pour réaliser des évaluations diagnostiques. Il présente les plateformes suivantes :

- Application Exercices de l'ENT
- QCM dans Pronote

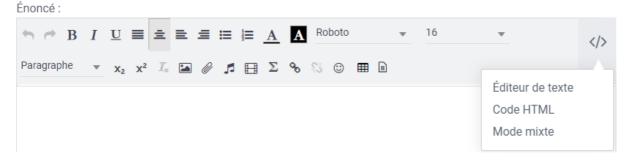
I.Application Exercices de l'ENT

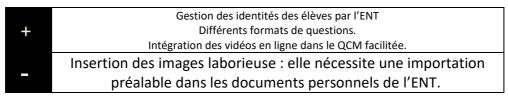
Utilité de l'application : Cette application permet d'éditer des questionnaires (QCM, réponse ouverte, mise en ordre...) avec des insertions d'images, de vidéos ou d'audios. L'identification des élèves se fait directement par l'ENT. L'accès au QCM se fait après invitation du professeur, jusqu'à une date limite fixée. Les résultats des élèves sont exportables en format csv.

Fonctionnement et utilisation:

Depuis « Nouveau sujet », il faut sélectionner « Créer un sujet interactif », puis « Ajouter un élément » pour ajouter une question, dont il faut choisir le format : QCM, mise en ordre... L'édition se fait en mode texte ou html et il y a un éditeur d'équation (en Latex). Pour insérer des images, il faut les importer au préalable dans les documents personnels de l'ENT. A chaque question est associé un nombre de points.

L'envoi du QCM se fait avec la fonction « Distribuer » qui permet d'inviter une ou plusieurs classes, de retirer ou ajouter des élèves individuellement. Une date limite de retour du QCM est précisée.





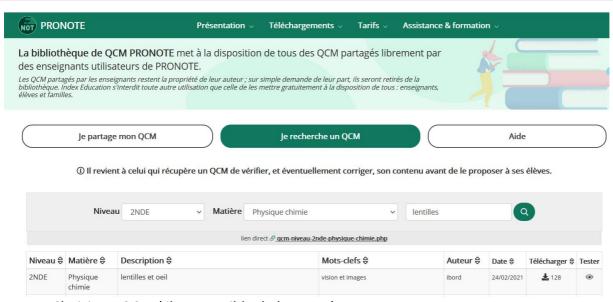
II.QCM dans Pronote

Fonctionnement et utilisation:

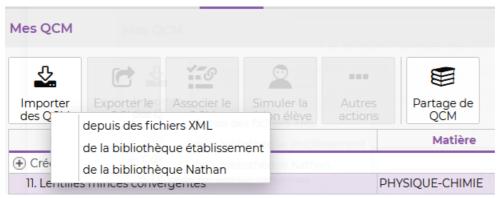
Créer ou récupérer un QCM sur Pronote

- Taper dans un moteur de recherche « Bibliothèque QCM Pronote »
- Cliquer sur « je recherche un QCM », choisir le niveau, la matière et taper un mot-clé





- Choisir un QCM (il est possible de le tester)
- Le télécharger (il se place dans téléchargements au format xml)
- Ouvrir ensuite Pronote, Outils pédagogiques, QCM
- Choisir importer un QCM depuis des fichiers XML et choisir le fichier précédent



- Le QCM se retrouve dans Pronote.
- Modifier ensuite les questions ou en rajouter à votre convenance.
- Il est possible de programmer la date, la durée, d'activer le caractère aléatoire des questions, d'activer ou non le retour en arrière, de mettre ou non la correction...
- La note apparaît et le temps mis par les élèves.
- Plateforme Quizinière
- Plateforme Quizlet, Anki...
- Application Kahoot
- Application VotAR

III.Application Exercices de l'ENT





Utilité de l'application : Cette application permet d'éditer des questionnaires (QCM, réponse ouverte, mise en ordre...) avec des insertions d'images, de vidéos ou d'audios. L'identification des élèves se fait directement par l'ENT. L'accès au QCM se fait après invitation du professeur, jusqu'à une date limite fixée. Les résultats des élèves sont exportables en format csv.

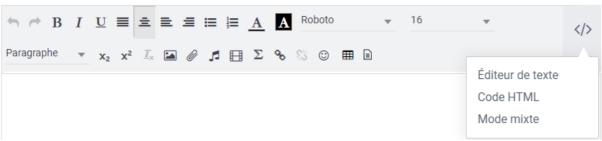
Fonctionnement et utilisation :

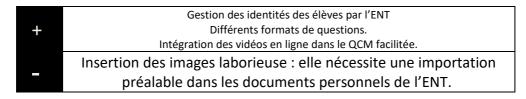


Depuis « Nouveau sujet », il faut sélectionner « Créer un sujet interactif », puis « Ajouter un élément » pour ajouter une question, dont il faut choisir le format : QCM, mise en ordre... L'édition se fait en mode texte ou html et il y a un éditeur d'équation (en Latex). Pour insérer des images, il faut les importer au préalable dans les documents personnels de l'ENT. A chaque question est associé un nombre de points.

L'envoi du QCM se fait avec la fonction « Distribuer » qui permet d'inviter une ou plusieurs classes, de retirer ou ajouter des élèves individuellement. Une date limite de retour du QCM est précisée.





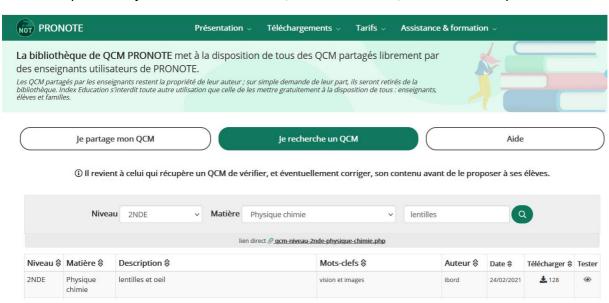


IV.QCM dans Pronote

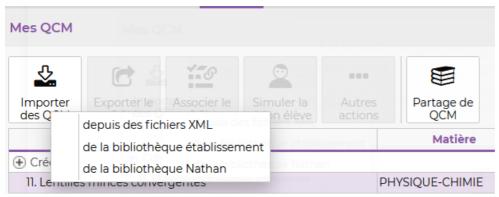
Fonctionnement et utilisation :

Créer ou récupérer un QCM sur Pronote

- Taper dans un moteur de recherche « Bibliothèque QCM Pronote »
- Cliquer sur « je recherche un QCM », choisir le niveau, la matière et taper un mot-clé



- Choisir un QCM (il est possible de le tester)
- Le télécharger (il se place dans téléchargements au format xml)
- Ouvrir ensuite Pronote, Outils pédagogiques, QCM
- Choisir importer un QCM depuis des fichiers XML et choisir le fichier précédent



- Le QCM se retrouve dans Pronote.
- Modifier ensuite les questions ou en rajouter à votre convenance.
- Il est possible de programmer la date, la durée, d'activer le caractère aléatoire des questions, d'activer ou non le retour en arrière, de mettre ou non la correction...
- La note apparaît et le temps mis par les élèves.

V.Plateforme Quizinière

La plateforme Quizinière® est un site internet du Réseau Canopé, gratuit et qui n'oblige aucune création de compte de la part des élèves.



Utilité de la plateforme : Avec Quizinière, vous pouvez réaliser des exercices numériques sous forme de quizz. Il est possible de récupérer les réponses des élèves et de proposer une correction. Cet outil peut très bien être utilisé pour une évaluation diagnostique en début de chapitre, une auto-évaluation ou un exercice de révision. La démarche est simple pour les élèves et elle favorise leur autonomie.

Fonctionnement de la plateforme :

L'enseignant crée un compte et peut ensuite décider de réaliser lui-même son activité ou de consulter le catalogue pour en récupérer une déjà existante (« Nouveau modèle » ou « Consulter le catalogue » -

1) Figure 1).

L'enseignant peut ensuite « Diffuser » l'activité à ses élèves en leur communiquant le code de l'exercice qu'ils doivent rentrer dans le logiciel (

- 2) Figure 1 et Figure 2). Il est également possible de « Partager » le lien ou par mail. Il fixe une date limite de rendu.
- 3) Une fois les réponses obtenues, chaque copie peut être consultée par l'enseignant qui peut aussi écrire une annotation. Des statistiques globales sont disponibles dans le logiciel.
- 4) La correction peut ensuite être diffusée aux élèves.



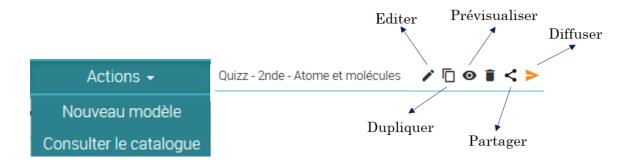


Figure 1 : Les fonctionnalités de Quizinière. « Editer » permet de modifier le document, « Dupliquer » d'en faire une copie, « Prévisualiser » d'avoir une vision identique à celle de l'élève.



Figure 2 : Où rentrer le code de l'exercice ?

Dans Quizinière, vous pouvez insérer des images, des liens, des fichiers audio... Vous pouvez retrouver un tutoriel complet à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=bGn5HUiFjEI&t=7s

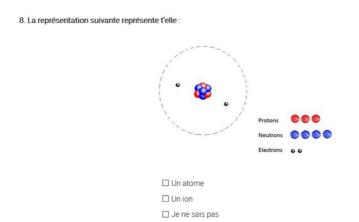


Figure 3: Exemple de question

VI.Plateforme Quizlet

Utilité de la plateforme : La plateforme Quizlet est une plateforme qui permet de créer différents modes de jeu. Elle est traditionnellement utilisée pour réaliser des activités utilisant des flashcards (Figure 4) mais il existe d'autres modes de jeux. C'est une plateforme très simple d'utilisation et les élèves n'ont pas besoin de créer de compte.





Qu'est-ce qu'un phénomène périodique?

C'est un phénomène qui se répète, identique à lui même à intervalles de temps réguliers.

Figure 4: Exemples de flashcard. A gauche: recto de la carte. A droite: verso de la carte.

Fonctionnement de la plateforme :

- 1) Une nouvelle fois, l'enseignant doit créer un compte.
- 2) Vous pouvez ensuite réaliser votre activité selon la modalité qui vous intéresse. A noter que dans la version gratuite, il n'est pas possible d'intégrer des images.
- 3) Vous pouvez ensuite partager votre activité en communiquant le lien comme dans l'exemple ci-dessous. Le site propose également de créer des classes pour diffuser plus facilement vos activités (un nombre limité dans la version gratuite).

Un exemple de quizz réalisé par le groupe de travail. https://quizlet.com/_9bwsqm?x=1jqt&i=3gfcy7

VII.Application Kahoot

Utilité de la plateforme: Kahoot est une application très ludique qui permet de faire des quizz avec les élèves. Il existe une version gratuite qui permet déjà de travailler avec des images, des vidéos, des questions simples. Cette application apporte à la fois une dimension de temps, puisque les élèves ont un temps donné pour répondre aux guestions, ainsi qu'une dimension de compétition car il existe un système de points (qui n'est pas obligatoire).



Fonctionnement et utilisation de Kahoot :

- 1) L'enseignant crée un compte et fabrique son propre Kahoot.
- 2) L'application doit être téléchargée par les élèves sur leurs smartphones (il est également possible de faire sur ordinateur, tablette, ...). Prévoir un pseudo pour chacun des élèves.
- 3) Vous pouvez soit faire travailler les élèves en classe soit les faire travailler à la maison.
- 4) A chaque réponse, la correction est automatiquement donnée après réponse de l'élève.
- 5) A la fin, vous pouvez accéder à des statistiques pour revenir sur certaines questions.

Un exemple de question est donné sur la Figure 5. Vous pouvez retrouver un tutoriel complet à l'adresse suivante:

https://www.voutube.com/watch?v=pMcGB8bWJpI

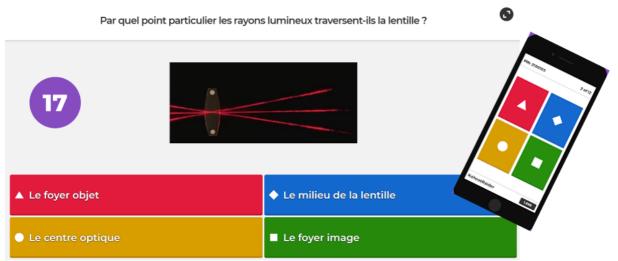


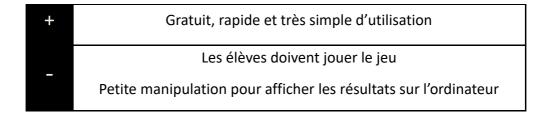
Figure 5 : Exemple de question sur Kahoot avec à gauche la question projetée par l'enseignant et à droite la vision sur le smartphone de l'élève.

VIII.Application VotAR (Vote with Augmented Reality)

Utilité de l'application : L'application **VotAR**, gratuite, permet de réaliser des sondages dans une salle de classe dans le même esprit que les clickers mais à moindre coût puisque cela nécessite simplement l'impression de feuilles colorées.

Fonctionnement de l'application :

- 1) L'application doit être téléchargée sur Google Play
- 2) Projeter le QCM de l'évaluation diagnostique (Réponses à choisir parmi 2 à 4 choix)
- 3) L'auditoire répond à la question en tournant la feuille jusqu'à voir la lettre correspondante à l'endroit. La partie colorée est affichée vers l'enseignant (voir Figure 6 et 7)
- 4) L'enseignant photographie la salle et l'application affiche automatiquement la proportion des résultats (Figure 8)
- 5) Les résultats peuvent être affichées sur l'écran. Une petite manipulation doit être réalisée (à tester avant). Vous pouvez créer un point d'accès wifi avec votre appareil mobile, via l'adresse IP fournit par l'application VotAR. Puis, connecter votre ordinateur portable sur le point d'accès wifi et relier le à un vidéoprojecteur ; Ceci vous permettra de projeter les résultats sur vidéoprojecteur. De plus, à chaque prise de vues avec l'application VotAR, les résultats seront mis à jour. <u>A NOTER</u>: vous pouvez également écrire les résultats au tableau.





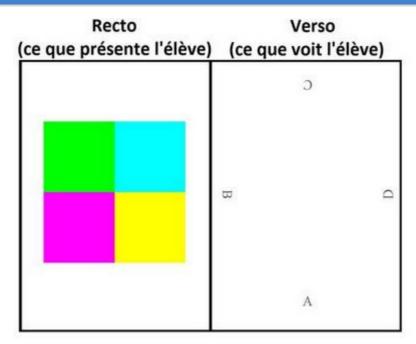


Figure 6 : Exemple de feuille utilisée par VotAR. Dans cet exemple, l'élève souhaite répondre A

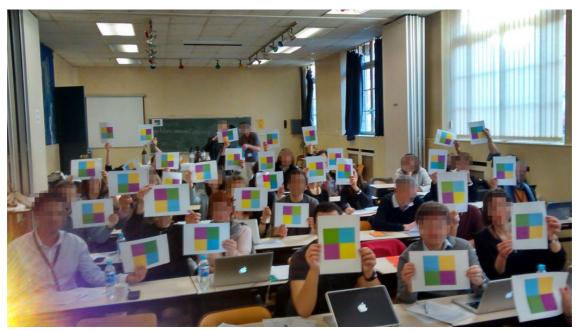


Figure 7: Exemple d'applications dans une salle de classe.

Figure 8 : Exemples de résultats

Remarque importante : Un exercice intéressant. Réaliser le sondage une fois, laisser ensuite les élèves discuter pour qu'il puisse se convaincre les uns les autres et relancer le sondage. Nous remarquons généralement une évolution vers la bonne réponse.